Sistema del Pueblo de los Horrores

Mecánica básica de juego.

por Juan Manuel Dato

Materiales y Configuración

Materiales: una baraja española, una hoja en blanco y material de escritura.

Configuración de juego: Las barajas con las que se juega se reparten entre cinco grupos:

1. Las que tiene cada jugador
2. Las zonas rurales
3. Las zonas urbanas
4. Hogares
5. Descarte

Cuando un jugador explora una zona rural deberá aplicar las reglas de confrontación de las zonas rurales destapando uno de sus montones asignados, de la misma manera cuando explore una zona urbana. Los hogares representan los lugares donde se podrán encontrar los individuos que no son hostiles pero que no están cooperando activamente con la investigación. El descarte representa donde se abandonan las cartas para reciclarlas cuando haga falta.

Estructura de las Zonas

Las zonas rurales y urbanas dividen sus montones en cuatro grupos:

1. **Los que suman**
   Boca arriba vertical

2. **Los que restan**
   Boca arriba horizontal

3. **Exploración**
   Boca abajo encima de los anteriores sin taparlos.

4. **Pozo**
   Boca arriba cerca del montón de exploración.

Los que suman son los aliados del jugador que reducirán la peligrosidad de los impedimentos que vayan apareciendo al destapar cartas de exploración. Mientras que los que restan son villanos que se han establecido en la zona para aumentar la peligrosidad. No será posible confrontarse contra los villanos que restan hasta vaciar el montón de exploración. El pozo es la recompensa acumulada para la siguiente victoria de confrontación que se obtenga en ese montón. A medida que se vaya explorando solo contará como victoria de confrontación para cuando se encuentre algún impedimento y se supere, de lo contrario toda carta extraida irá al pozo. Se puede abandonar la exploración en cualquier momento y descansar o iniciar otra exploración en otro montón. Pero si un impedimento no es superado entonces se integrará entre las restas del montón.

Tipos de Cartas

Espadas y Bastos

Son los impedimentos en la exploración, sabiendo que las espadas son impedimentos urbanos y los bastos impedimentos rurales, razón por la cual no son combinables. En una exploración rural no se reconocen los impedimentos urbanos y en una exploración urbana no se reconoce los impedimentos rurales.

Oros

Es un bien material que puede usarse para sobornar al impedimento superado para que acompañe al jugador.

Copas

Representa la voluntad para seguir la investigación. Los impedimentos le restará cartas, copas y oros hasta ser superados.

Un aliado urbano o rural activo puede ser instalado en un montón o recuperado de su montón de aliados antes de la siguiente exploración. Pero si termina el día con más aliados en mano que copas entonces se irá a su hogar, y solo podrá volver a ser activo cuando sea sobornado.

Sistema de Conteo y Confrontación

Cada carta tiene reconocido un número, del 1 al 7, así como 10, 11 y 12. Cuando sumen valores se sumará el número que le corresponde. Para determinar los impedimentos: se suma toda la peligrosidad de las cartas exploradas, se le suma también las cartas que restan, luego se resta las cartas que suman y la diferencia se confronta contra espadas y bastos que quiera poner el jugador en juego. Cada carta superada se va al hogar. De la diferencia que se quede sin superar se restarán oros y copas que irán al descarte, y de la diferencia que quede se irán al descarte carta a carta hasta suplir la diferencia.

Si se prefiere huir tendrá que terminar el día con las cartas en mano y los impedimentos se volverán resta. Además, al huir, todas las verticales del montón se van al descarte y los impedimentos se volverán horizontales del montón. Una vez que los impedimentos sean superados se irán a su hogar, salvo que sean sobornados con oros: para sobornar debe llevarse al descarte los suficientes oros como para superar el nivel del aliado que pone su carta.

Modos de Juego

Modo de exploración

A la hora de explorar se puede ser cauto, confiado o arriesgado; que se traduce en extraer del montón de exploración una, dos o tres cartas de golpe. Toda carta que no sea impedimento irá al pozo, solo puede ser impedimento la que corresponda con el palo de la exploración.

Modo especializar montón

A la hora de especializar un montón se coge las cartas de descarte para crear un montón rural o urbano. Sólo pueden reciclarse las cartas de descarte mediante este modo. Especializar significa que tras superar un impedimento en una exploración se ahonda en una nueva exploración del mismo tipo (rural o urbano) y para ello se debe poner boca abajo tantas cartas como se vaya a explorar. A medida que se avanza en esta exploración todo irá al pozo y no se podrá recoger ninguna ganancia hasta superar toda la exploración.

Avance de la Historia y Nuevo Día

1

Primer Acto

La historia define el primer acto en cuanto se haya tenido al menos un aliado urbano, y un aliado rural, se supere un impedimento rural y otro urbano; sin importar el orden.

2

Segundo Acto

Superará el segundo acto cuando se especialice un montón para llevar a cabo el nudo. Si no hay suficientes cartas en el descarte para la configuración de la historia entonces no puede iniciarse el segundo acto hasta que se descarten las suficientes cartas.

3

Tercer Acto

El tercer acto será el desenlace, consistente en vaciar el montón de exploración definido por la historia. Si ya fue vaciado se considerará que el desenlace ya se dio al terminar el nudo.

En la hoja de papel debe estar apuntado en qué fase se encuentra el jugador en la historia, y cuál es el montón de desenlace y el nivel del nudo, así como el impedimento por defecto en el nudo y desenlace si no aparece ninguno en mitad de la exploración.

Nuevo día

Se abandonan a sus hogares a los aliados necesarios para que las copas en mano supere al número de cartas de aliados en mano. Se recomponen los miembros en mano visitando zonas rurales y urbanas donde estén instalados los aliados. Se sobornan a los aliados en sus hogares para que pasen a estar en mano; hasta que no termine el día no importará cuántas copas tiene el jugador.

Creación de Personajes e Historia

Mecánica para la creación de personajes:

1. Esperar a que sea mencionada la creación en la Historia.
2. Elige un número K entre cero y cinco.
3. Coge cinco cartas, puedes elegir K de esas si quieres probar a sustituirlas o no por otra carta al azar.
4. Coge 5 - K cartas más.
5. Prueba a escoger de nuevo hasta K cartas para quedarte cada una por otra al azar.

Historia:

Trama principal: Ha llegado noticias de un pueblo donde una señora mayor ha aparecido desnuda hablando en lenguas extrañas en mitad del bosque. Sois el equipo de expertos que ha sido enviado en secreto por los servicios de inteligencia para hacer una primera aproximación y determinar la importancia del asunto.

Cartas reservadas: Apartar el tres de bastos, el rey de copas, el rey de bastos, el caballo de espadas.

Montones: El primer montón es el bosque, que tiene el tres de bastos de horizontal y 5 cartas de exploración más el rey de copas y el rey de bastos, barájalo y ponlo boca abajo. El segundo montón es el pueblo, que tiene el caballo de espadas en vertical y 10 cartas de exploración.

Creación de personajes: Con el resto de las cartas crea los jugadores.

Montones extra: Incorpora más montones de exploración con las cartas sobrantes de zonas rural y urbana. Zonas rurales: las afueras del pueblo, el embalse, la vieja casa abandonada. Zonas urbanas: el hospital, el viejo museo, las calles de trapicheo.